

<div>Зфирная Прогулка</div> <div>Закливание 7</div> <div>НеобычныйВоплощениеТелепортация</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение ◆◆ Ж, С</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы перемещаетесь на Эфирный план, который переплетается с Материальным планом. Вы можете перемещаться сквозь предметы на Материальном плане, а существа на нём не могут вас видеть. Вы перемещаетесь с половиной обычных скоростей, зато можете двигаться в любом направлении (в том числе вверх или вниз). Вы можете видеть Материальный план в радиусе 60 футов, но он серый, затуманенный и в состоянии плохой видимости для вас. Вы неспособны влиять на Материальный план. Материальный план не может как-то влиять на вас,</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Радужные Брызги</div> <div>Закливание 7</div> <div>ЭвокацияСвет</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ◆◆ Ж, С</p> <p>Область 30-фт. конус</p> <p>Из вашей раскрытой ладони вырывается радужный свет. Каждое существо в области бросает 1d8, чтобы определить, луч какого цвета действует на него, а затем проходит указанное испытание. В приведённой ниже таблице указано, какими дополнительными дескрипторами обладают лучи. Если в существо попало несколько лучей, оно использует результат одного броска 620 для всех своих испытаний. Для каждого луча успешное испытание отменяет эффект для этого существа.</p> </div> <div> <div>РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ</div> <table> <tr> <th>1d8</th><th>Цвет</th><th>Испытание</th><th>Эффект (дескрипторы)</th></tr> <tr> <td>1</td><td>Красный</td><td>Реакции</td><td>50 урона огнём (Огонь)</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Оранжевый</td><td>Реакции</td><td>60 урона кислотой (Кислота)</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Жёлтый</td><td>Реакции</td><td>70 урона электричеством (Электричество)</td></tr> </table> </div> <div>pf2.ru</div>	1d8	Цвет	Испытание	Эффект (дескрипторы)	1	Красный	Реакции	50 урона огнём (Огонь)	2	Оранжевый	Реакции	60 урона кислотой (Кислота)	3	Жёлтый	Реакции	70 урона электричеством (Электричество)	<div>Обратная Гравитация</div> <div>Закливание 7</div> <div>НеобычныйЭвокация</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область цилиндр радиусом 20 фт., высотой 40 фт.</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы обращаете вспять гравитацию, отчего все незакрепленные на земле объекты и существа в области немедленно падают вверх к верхней её границе. Существо может попытаться совершить Хватание за уступ, чтобы прервать падение, если пролетает мимо подходящей поверхности. Если существо падает на твёрдый объект (например, потолок), оно получает урон от падения и приземляется на поверхности. Если объекты и существа достигают верхней границы области, они парят между областями обычной и обратной</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Опасные Видения</div> <div>Закливание 7</div> <div>СлухИллюзияЗрение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции оккультная Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С</p> <p>Дистанция 500 фт.; Область 30-фт. взрыв</p> <p>Испытание Воли; Длительность 1 минута</p> <p>В области заклинания появляются кошмарные иллюзорные существа. Иллюзия выглядит как стая существ маленького размера, внешний вид которых выбираете вы сами: например, это могут быть мухи Преисподней или ожившие циркулярные пилы. Иллюзия наносит 8d8 ментального урона (обычное испытание Воли) каждому существу, которое оказалось в области, когда вы сотворяете заклинание, перемещается в область или начинает в ней свой ход. Существо, критически успешно</p> </div> <div>pf2.ru</div>
1d8	Цвет	Испытание	Эффект (дескрипторы)																
1	Красный	Реакции	50 урона огнём (Огонь)																
2	Оранжевый	Реакции	60 урона кислотой (Кислота)																
3	Жёлтый	Реакции	70 урона электричеством (Электричество)																
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>																

<div> <div>Маска ужаса</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Эмоции</div> <div>Ужас</div> <div>Иллюзия</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Зрение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ➡</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Цель кажется отвратительным на вид и пугающим существом, внешний вид которого уникален для каждого наблюдающего: человек может видеть вместо цели ужасного демона с окровавленной пастью, а демон — источающего божественный свет ангела. Когда любое существо пытается совершить против цели враждебное действие, оно проходит испытание Воли, после чего становится временно невосприимчиво к эффекту до конца своего ел еду юще го хода.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Планарный дворец</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Межпространственный</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 1 минута</p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы создаёте межпространственный демиплан, состоящий из просторного жилища с единственным входом. Вход соединяется с планом, на котором вы использовали Сотворение заклинания, и появляется в любом месте в пределах дистанции заклинания в виде полупрозрачного мерцающего вертикального прямоугольника шириной 5 и высотой 10 футов. При сотворении заклинания вы выбираете, кому позволено входить внутрь. Будучи внутри, вы можете закрыть вход, сделав его невидимым. Вы и выбранные ранее существа могут неограниченно</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Планарная преграда</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ➡</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область 60-фт. взрыв</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы создаёте видимую магическую преграду, которая пытается нейтрализовать эффекты с дескриптором «телепортация» и планарные путешествия в область или из неё, включая и предметы, дающие доступ к межпространственным карманам. Это заклинание пытается нейтрализовать и любую попытку призвать существо в область, но не препятствует существу вернуться по завершении призыва.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Вселение</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Вселение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции оккультная</p> <p>Сотворение ➡</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо</p> <p>Защита Воля; Длительность 1 минута</p> <p>Вы вселяете свой разум и душу в тело цели, пытаясь захватить над ней контроль. Цель проходит испытание Воли. Если вы хотите, то можете использовать эффекты более благоприятной для цели степени успешности, получая меньше контроля. Когда вы вселились в цель, ваше собственное тело без сознания и не приходит в чувство. Вы можете воспринимать всё то же, что и существо, в которое вы вселились. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если тело, в которое вы вселились, умирает, заклинание прекращается, а вы проходите испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При провале вы парализованы на 1 час, при критическом провале — на 24 часа. Если</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> <p>Ужаса.</p> <p>только одно испытание против маски</p> <p>одновременно ему необходимо пройти</p> <p>несколько целей заклинания</p> <p>оказывающее эффект сразу на</p> <p>действие или ответное действие.</p> <p>Если существо совершает враждебное</p> <p>выбрать целями 5 или менее существ.</p> <p>Повышенное (8 кру) вы можете</p> <p>перед совершением своего действия.</p> <p>Критический провал существо получает</p> <p>испыт 2, а его действие тратится</p> <p>впустую.</p> </div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>открывать его вновь, как обычную дверь.</p> <p>Внутри демиплан выглядит как особняк с</p> <p>роскошным холлом и множеством</p> <p>богатых покоев. Планировку особняка вы</p> <p>выбираете сами во время Сотворения</p> <p>заклинания, оно не должно умещаться в</p> <p>пространство 40 футов в длину, 40 футов в</p> <p>ширину и 30 футов в высоту. Когда вход в</p> <p>особняк закрыт, эффекты извне не могут</p> <p>проникнуть внутрь, а изнутри — вовне, за</p> <p>исключением межпланарной</p> <p>телепортации, с помощью которой можно</p> <p>попасть в любую особняк. Вы можете</p> <p>наблюдать за происходящим снаружи</p> <p>особняк как событием при помощи</p> <p>тайновидения и иных эффектов.</p> <p>только если они способны показывать</p> <p>другие планы.</p> <p>Обслуживаем тех, кто внутри,</p> <p>занимается штат из 24 или менее слуг. Они</p> <p>аналогичны слугам, созданным</p> <p>заклинанием демиплана, но они</p> <p>видимы и выглядят так, как вы пожела</p> <p>ли. В особняке достаточно пищи, чтобы устроить пир с</p> <p>переменной девяти блюд на 150 персон.</p> </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>заклинание прекращается во время сцен,</p> <p>вы действуете непосредственно перед</p> <p>значением инициативы существа, в которое</p> <p>вселился.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех вы вселяетесь в цель, но не можете её</p> <p>контролировать и остаетесь в её теле, пока</p> <p>длится заклинание.</p> <p>Провал вы вселяетесь в цель и получаете</p> <p>возможность частично контролировать её.</p> <p>Вы больше не совершаете отдельных ход.</p> <p>Вместо этого вы можете попытаться взять</p> <p>контроль над целью. В начале каждого хода</p> <p>цели оно проходит испытание Воли.</p> <p>При провале в течение этого хода она под</p> <p>вашим контролем; при успехе она действует</p> <p>самостоятельно; при критическом успехе</p> <p>цель вытесняет вас и заклинание</p> <p>прекращается.</p> <p>Критический провал вы в полной мере</p> <p>вселяетесь в цель, она может лишь</p> <p>беспомощно наблюдать, как вы ей</p> <p>мануплируете. Вы полностью контролируете</p> <p>цель.</p> <p>Повышенное (9 кру) длительность</p> <p>заклинания — 10 минут, вы можете физическое</p> <p>тело, пока длится заклинание.</p> </div>

Проекция образа Заклинание 7

Концентрация Иллюзия Манипуляция
Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте проекцию иллюзорного двойника. Вы должны оставаться в пределах дистанции относительно двойника; если вы перестаёте его видеть, заклинание прекращается. Когда вы используете Сотворение заклинания (кроме заклинаний с областью в виде эманации), то можете сделать так, что заклинание будет исходить от двойника вместо вас. Двойник — иллюзия и потому не получает преимуществ от заклинаний, хотя все их зримые эффекты проявляются. У двойника такие же

pf2.ru

Ретрокогниция Заклинание 7

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Длительность поддерживаемое

Ваш разум открывается ментальным отголоскам, воспринимаемая образы событий, происходивших в прошлом в месте, где вы находитесь. Во время первой минуты длительности заклинание показывает экстрасенсорные образы событий, произошедших за последний день, во время следующей — за день, предшествующий первому, и так далее. Образы вы воспринимаете не как видения, а как эмоции и метафоры, дающие загадочные намёки и раскрывающие подробности прошлого. Если вы воспринимаете отголоски особенно тревожного или шокирующего события, вы должны

pf2.ru

Верная цель Заклинание 7

Концентрация Удача Предсказание

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤
Дистанция 60 фт.; **Цели** 4 или менее существа
Длительность до начала вашего следующего хода.

Заглянув в будущее на несколько секунд, вы узнаете, как именно цель может избежать урона, и передаёте это видение окружающим. Выберите существо. Когда каждая цель впервые за ход совершает проверку атаки против этого существа в течение длительности этого заклинания, атакующий делает бросок дважды и берёт лучший результат. Атакующий также игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если выбранное существо спрятано или плохо видимо.

pf2.ru

Искажение разума Заклинание 7

Концентрация Эмоции Устранение
Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля

Вы спутываете восприятие и мысли цели. Цель проходит испытание Воли. Вне зависимости от результата испытания цель затем становится временно невосприимчива на 10 минут. Эффекты заклинания происходят мгновенно, поэтому рассеивание магии и подобные эффекты нейтрализации заклинаний против них не действуют. Тем не менее желание и способности, снимающие немагические эффекты, могут нейтрализовать их.
Критический успех цель избегает эффекта.

pf2.ru

модификаторы испытаний и КБ, как у вас. Если по двойнику попадает атака или он проваивает испытание, заклинание прекращается.
Повышенное (+2) максимальная длительность поддерживания заклинания увеличивается до 10 минут.

pf2.ru

пройти испытание Воли со СЛ от 30 до 50 (в зависимости от серьёзности произошедшего), и при провале заклинание прекращается. Ведущий определяет СЛ и считается ли событие шокирующим.
Повышенное (8 КРУ) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последнюю минуту, но не более, чем становятся менее детальными; хорошо видятся только масштабные события.
Повышенное (9 КРУ) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последнюю минуту, но не более, чем становятся менее детальными; хорошо видятся только масштабные события.

pf2.ru

pf2.ru

Успех в свой следующий ход цель совершает первое действие в состоянии замешательства. **Провал** цель в замешательстве на 1 минуту.
Критический провал цель навсегда в замешательстве.

pf2.ru